

 XBOX 360



# AIR★CONFLICTS

SECRET WARS





**WARNUNG** Lesen Sie das Xbox 360® Handbuch und die Handbücher sämtlicher Peripheriegeräte, bevor Sie diesen Titel spielen, um wichtige Sicherheits- und Gesundheitsinformationen zu erhalten. Bewahren Sie alle Handbücher zum späteren Nachschlagen auf. Besuchen Sie [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support), um Ersatzhandbücher zu bekommen.

### **Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen**

#### **Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)**

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.

# INHALT

<b>Steuerung.....</b>	<b>2</b>	<b>Mehrspieler-Modus .....</b>	<b>14</b>
Xbox 360 Controller (Arcade).....	2	Server-Suche .....	14
Xbox 360 Controller (Simulation).....	3	Flugzeugauswahl – Seitenwahl.....	15
Kameraeinstellungen .....	3	Statistik, Menü und Nachrichten- übermittlung in Lobby oder Spiel .....	15
<b>Herzlich willkommen zu</b>		Mehrspieler-Modi .....	16
<b>„Air Conflicts: Secret Wars“!.....</b>	<b>4</b>	Deathmatch (DM) .....	16
Verwendung der Identität.....	4	Team Deathmatch (TDM) .....	16
		Eroberer die Flagge (EDF) .....	16
		Zerstöre und Beschütze (ZUB) .....	16
<b>Einspieler-Modus .....</b>	<b>5</b>	Spiel hosten .....	17
Kampagne – Missionsablauf.....	5		
GUI .....	6	<b>Optionen.....</b>	<b>18</b>
Radarsymbole .....	7		
Tarnung .....	8	<b>Xbox LIVE .....</b>	<b>19</b>
Funkortung.....	8	Anschließen .....	19
Waffen.....	9	Hosten.....	19
Mit Raketen zielen.....	9		
Adrenalin.....	10	<b>Credits .....</b>	<b>20</b>
Belohnungen in der Kampagne – Sterne.....	10	<b>Support Hotline .....</b>	<b>21</b>
Fähigkeiten .....	10		
Schwierigkeitsstufe .....	11	<b>Nutzungsbedingungen .....</b>	<b>22</b>
Zielautomatik .....	11		
Mission überspringen.....	11		
Flugzeuge.....	12		
Übersicht .....	12		
Waffen und Spezifikationen.....	13		
Heckschützen.....	13		

# STEUERUNG

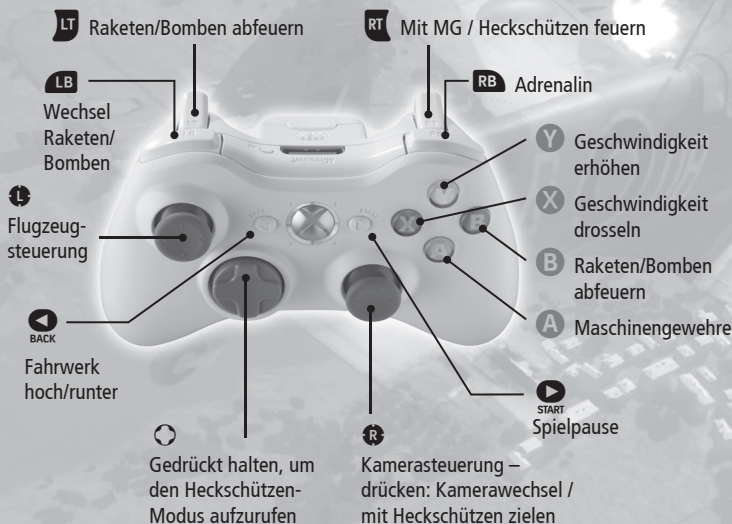
Es gibt zwei Steuermodi:

- Arcade – zweiachsige Flugzeugsteuerung – horizontal (links-rechts) und vertikal (hoch-runter)
- Simulation – dreiachsige Flugzeugsteuerung (wie bei einem echten Flugzeug) – horizontal, vertikal und Ruder

## HINWEIS:

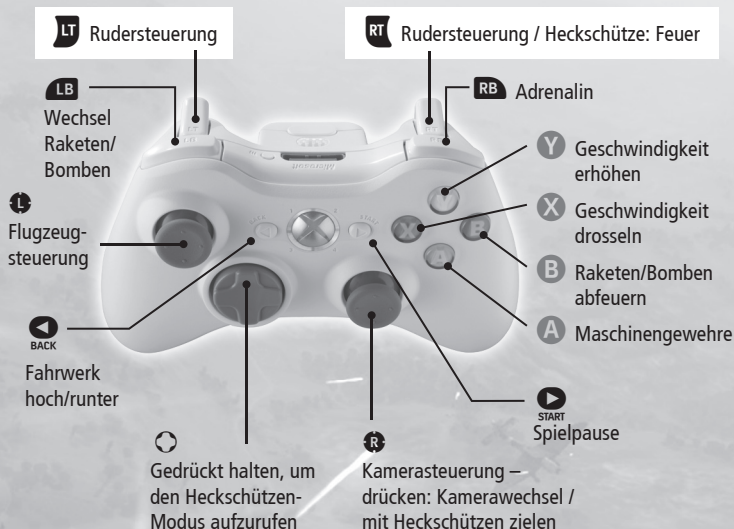
Unter „Optionen“ im Hauptmenü sowie vor Missionsbeginn können Sie die Steuerungsart ändern.

## Xbox 360 Controller (Arcade)





## Xbox 360 Controller (Simulation)



## Kameraeinstellungen

<b>Verfolgerkamera (Standardeinstellung)</b>	Sie sehen das Flugzeug von hinten. Mit den Tasten zur Kamerasteuerung können Sie die Kamera umherbewegen.
<b>Freie Kamera</b>	Sie können die Kameraposition mit den Tasten zur Kamerasteuerung frei bestimmen.
<b>Cockpit-Kamera</b>	Sie sehen aus dem Cockpit heraus. Mit den Tasten zur Kamerasteuerung können Sie sich umschauen.
<b>Ich-Perspektive</b>	Dieselbe Ansicht wie bei der Cockpit-Kamera, allerdings wird das Cockpit nicht angezeigt.



# **HERZLICH WILLKOMMEN ZU „AIR CONFLICTS: SECRET WARS“!**

„Air Conflicts“ ist eine im Ersten und Zweiten Weltkrieg angesiedelte Arcade-Flugkampf-simulation mit authentischen Flugzeugen und an historische Ereignisse angelehnten Missionen. Im Mittelpunkt stehen dabei intensive Luftkämpfe, tollkühne Bombenangriffe, verdeckte Operationen, Schmuggel sowie andere spannende Luftfeinsätze.

„Air Conflicts: Secret Wars“ lässt Sie am umkämpften Himmel des kriegsgeschundenen Europas die fesselnde Geschichte Dorothy Derbecs – für ihre Freunde DeeDee – nacherleben. Sie verbringt den Zweiten Weltkrieg auf der Flucht vor den Nazis, hält sich mit dem Schmuggel von Alkohol, Maschinenteilen und Medikamenten am Leben und sucht unermüdlich nach ihrem verschollenen Vater. Guillaume Derbec war ein Fliegerass des Ersten Weltkriegs; Sie begegnen ihm in Rückblicken, in denen Sie sich auch an Bord der Flugmaschinen aus diesem Zeitabschnitt begeben können.

Die Missionen sind zwar fiktiv, beruhen aber auf tatsächlichen Ereignissen der Jahre 1941 bis 1944. Der Schwerpunkt dieses Spiels liegt dabei auf den mutigen Männern und Frauen der europäischen Widerstandsbewegungen, die trotz größter Gefahren ihr Leben dem aussichtslos erscheinenden Kampf gegen die Nazis widmeten.

## **Verwendung der Identität**

Sobald Sie mit Ihrem Spielerprofil angemeldet sind, wird das Spiel automatisch gespeichert. Melden Sie sich während des Spiels an oder ab, werden Sie zum Titelschirm zurückgeleitet.

# EINSPIELER-MODUS

Erleben Sie DeeDees Geschichte in sieben Kampagnen nach. Jede Kampagne führt Sie an einen anderen europäischen Schauplatz und erzählt ein neues Kapitel aus DeeDees Leben: von ihren Tagen als Schmugglerin in Tobruk, bis zum Fall von Berlin. Oder Sie stürzen sich direkt in den Luftkampf-Modus.

- Kampagnen – spielen Sie Story-Missionen
- Luftkampf – suchen Sie sich ein Flugzeug und einen Standort aus und begeben Sie sich sofort ins Gefecht
- Mission wiederholen – spielen Sie Story-Missionen erneut

## Die Kampagne – erleben Sie DeeDees Geschichte

DeeDee erzählt ihre Geschichte in Videosequenzen zwischen den Missionen. Zusätzlich erhält der Spieler in jeder Mission aktuelle Tagebucheinträge, in denen er detaillierte Informationen über ihren ganz persönlichen Krieg erfährt. Während der Missionen erleben Sie DeeDees Abenteuer nach, inklusive der Gespräche mit ihrem Team.

Während DeeDee um ihr Überleben kämpft und versucht, die europäischen Widerstandsbewegungen zu unterstützen, erfährt sie mehr und mehr über das Leben ihres verschollenen Vaters. Sie trifft Angehörige seines ehemaligen Geschwaders, die ihr von seinen Erlebnissen erzählen. Am Ende jeder Kampagne wartet eine Mission auf Sie, die Sie zurück in den Ersten Weltkrieges führt, und anhand derer Sie nach und nach dem Geheimnis Guillaume Derbecs auf die Spur kommen.

## Kampagne – Missionsablauf

Jede Mission besteht aus einer bestimmten Anzahl von Zielen. Diese Ziele werden Ihnen vor Missionsbeginn in einer kurzen Einsatzbesprechung beschrieben und, je nach Bedarf, im weiteren Missionsverlauf zusätzlich erläutert. Missionsziele können sich durchaus ändern, achten Sie also stets auf neue Informationen. Manche Ziele, wie zum Beispiel Eskortmissionen, können scheitern. Sollte dies passieren, oder DeeDee abgeschossen werden, muss die Mission von vorne begonnen werden.

### Beispielziele:

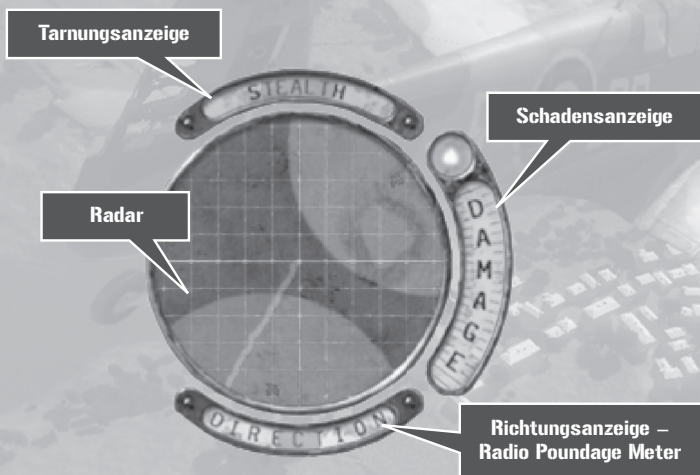
- Feindliche Flugzeuge zerstören
- Bodenziele zerstören – feindliche Infanterie, Fahrzeuge, Schiffe oder Stellungen
- Landen (sämtliche Landemarkierungen in richtiger Flugrichtung durchqueren)

- Erreichen eines bestimmten Ortes
- Etwas über Funk finden (siehe Abschnitt „Funk“)
- Unentdeckt bleiben (siehe Abschnitt „Tarnung“)
- Nachschubgüter transportieren oder per Fallschirm abwerfen

### HINWEIS:






Jedes dieser Ziele kann innerhalb eines Zeitlimits erfüllt werden müssen. Bei Zielen, die über ein Zeitlimit verfügen, wird am mittleren oberen Bildschirmrand eine Uhr eingeblendet. Um einen Blick auf Ihre aktuellen Ziele zu werfen, öffnen Sie das Pausenmenü, indem Sie die START-Taste drücken.

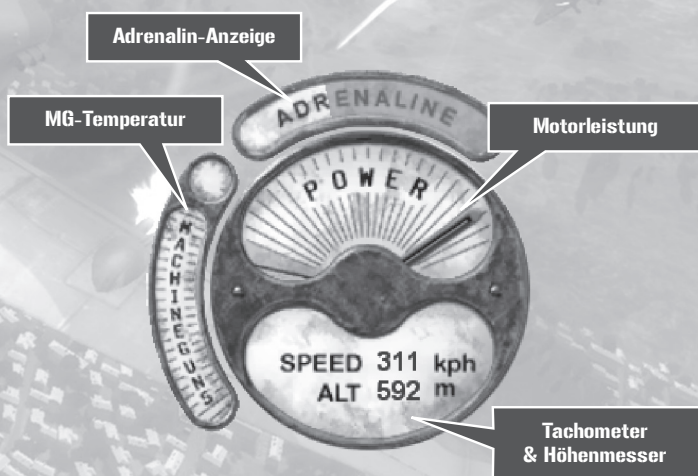
### GUI





## Radarsymbole

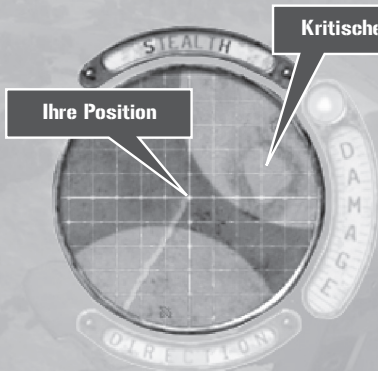
	(grün) Verbündete Bodeneinheit oder Gebäude		(rot) Bodenziel (Gebäude, Schiff, Flugabwehr, Fahrzeug)
	(grün) Verbündetes Flugzeug		(rot) Feindliches Flugzeug
	Missionsziel (Zielflughafen, Zielort oder Gebiet, in dem sich Ihr Ziel befindet)		



## Tarnung

Wenn Sie unentdeckt bleiben möchten, halten Sie stets das Radar im Auge und sicheren Abstand zu allen feindlichen Flugzeugen. Die kritische Distanz wird auf dem Radar durch einen weißen Kreis dargestellt – solange Sie sich außerhalb des Kreises bewegen, bleiben Sie unentdeckt.

In Stealth-Missionen gibt Ihnen eine Anzeige Auskunft darüber, wie Sie sich schlagen. Wenn sich die der rot pulsierende Bereich vergrößert, wird es wahrscheinlicher, dass Sie entdeckt werden.



Kritische Distanz

Ihre Position

### TIPP:

In Missionen, in denen es gilt unentdeckt zu bleiben, können Sie signifikante Vorteile erzielen, indem Sie ein Flugzeug mit feindlichen Abzeichen nutzen. Dies ist im Flugzeugauswahl-Menü möglich.

## Funkortung

In einigen Missionen werden Sie darum gebeten, etwas zu finden. Sie können das Radio Poundage Meter nutzen, um Funksignale Ihres Ziels zu empfangen; das Signal wird stärker, wenn Sie die richtige Richtung einschlagen.

Auf der Richtungsanzeige wird ein rot pulsierender Bereich angezeigt. Wenn die Größe des rot pulsierenden Bereiches abnimmt, entfernen Sie sich vom Ziel. Wenn Sie zunimmt, nähern Sie sich ihm.



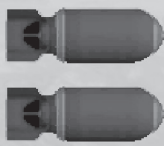
## Waffen

Es gibt zwei Arten von Waffen, primäre und sekundäre.

- Primärwaffen – Maschinengewehre. Sie haben zwar unbegrenzt Munition, aber bei zu langem Dauerfeuer überhitzen Ihre MGs. Die MG-Temperatur wird links vom Gashebel angezeigt.
- Sekundärwaffen – Raketen/Bomben. Sie können zwischen Raketen und Bomben wechseln (siehe „Steuerung“). Die ausgewählte Waffe wird links oben angezeigt. Die Feuerbereitschaft der Waffe wird wie unten angezeigt – Raketen und Bomben verfügen über eine gewisse Nachladezeit.



**Rakete zu 50 %  
nachgeladen**



### HINWEIS:

Die Menge an Bomben und Raketen  
variiert je nach Flugzeugtyp, genauso  
wie die Nachladezeit.

## Mit Raketen zielen

Raketen eignen sich sehr gut, um feindliche Flugzeuge zu zerstören, aber es ist nicht leicht, sie einzusetzen. Im Zweiten Weltkrieg gab es keine Lenkwaffen, deshalb müssen Sie Ihre Raketen manuell ausrichten.

Um ein feindliches Flugzeug mittels Raketen zu zerstören, müssen Sie die Flugbahn Ihres Opfers berechnen und die Rakete auf einen Punkt dieser Bahn ausrichten, an dem sie auf den Gegner trifft. Gegnerische Flugzeuge mit Raketen zu treffen, ist eine der größten Herausforderungen, aber gleichzeitig beim Gelingen auch sehr lohnend! Keine Sorge, wenn es nicht gleich klappt. Übung macht den Meister!

### TIPP:

Da es nicht so leicht ist, ein Ziel mittels einer Rakete zu treffen, können Sie auch mehrere Raketen abfeuern und hoffen, dass eine ihr Ziel trifft!



## Adrenalin

Der Adrenalinbalken befindet sich rechts unten und lädt sich im Laufe des Spiels auf. Wird das Adrenalin aktiviert, erscheint alles wie in Zeitlupe, sodass Sie Ihre Feinde besser anvisieren können.

## Belohnungen in der Kampagne – Sterne

Mit Sternen können Sie:

- Neue Flugzeuge freischalten
- Ihre Fähigkeiten verbessern (siehe Abschnitt „Fähigkeiten“)

### HINWEIS:

Die Summe der verdienten Sterne wird jeweils nach der Mission in der Missionszusammenfassung angezeigt.

Sterne erhalten Sie für:

- Erfüllte Missionen (die Anzahl der Sterne hängt dabei von der Schwierigkeit und Dauer der Mission ab)
- Abschüsse (für 5 abgeschossene Flugzeuge gibt es einen Stern)
- Ziele (für jedes erreichte Ziel gibt es Sterne)

## Fähigkeiten

Wenn Sie in einer Mission genügend Sterne gesammelt haben, können Sie Ihre Fähigkeiten steigern:

Agilität	Verbessert die Flugzeug-Handhabung
Glück	Verbessert die Chancen auf kritische Treffer*
Führung	Rottenflieger erbringen unter Ihrem Kommando bessere Leistungen
Ausdauer	Verbessert Ihre körperliche Verfassung

*\*Kritische Treffer führen zur sofortigen Zerstörung des getroffenen Flugzeugs (durch einen Kopftreffer des Piloten oder einen Motor- bzw. Tanktreffer).*



## Schwierigkeitsstufe

Ihnen stehen vier verschiedene Schwierigkeitsstufen zur Auswahl:

- Rekrut (leicht)
- Pilot
- Veteran
- Ass (schwer)

### HINWEIS:

Die Schwierigkeitsstufe kann vor jeder Mission und jedem Luftkampf angepasst werden.

### HINWEIS:

Im Mehrspieler-Modus ist die Zielautomatik deaktiviert und das Spiel wird durch keine Schwierigkeitsstufe modifiziert – möge der beste Pilot gewinnen!

### Zielautomatik

Die Zielautomatik erleichtert das Anvisieren von Gegnern. Ihr Umfang hängt dabei von der ausgewählten Schwierigkeitsstufe ab. Im Veteranen-Modus sorgt die Zielautomatik nur für ein Mindestmaß an Unterstützung und als Ass liegt das Zielen komplett in der Hand des Piloten.

## Mission überspringen

Sollte eine Mission zu schwierig sein, können Sie sie mittels dieser Funktion überspringen und die Kampagne trotzdem fortsetzen. Sie soll Spielern, die Probleme mit einer bestimmten Mission haben, ermöglichen, trotzdem in der Story voranzukommen. Selbstverständlich gibt es für übersprungene Missionen keine Sterne.

Ist eine Mission fehlgeschlagen, erscheint in der Missionszusammenfassung die Schaltfläche „Mission überspringen“. Sie kann pro Kampagne zwei Mal benutzt werden. Allerdings gilt eine übersprungene Mission immer noch als gescheitert, weshalb das Flugzeug erst repariert werden muss und für die nächste Mission nicht zur Verfügung steht.

### HINWEIS:

Missionen während des Ersten Weltkriegs können nicht übersprungen werden.



## Flugzeuge

### Übersicht

Flugzeuge	Typ	Seite	Fracht	Sitze	Sterne*
Sopwith Camel	Doppeldecker-Kampfflieger	Royal Flying Corps (1. WK)	Nein	1	0
Zenit	Frachtflugzeug	Royal Flying Corps (1. WK)	Ja	2+	0
Albatros D.V.	Doppeldecker-Kampfflieger	Luftstreitkräfte (1. WK)	Nein	1	0
Spitfire	Jagdflugzeug	Royal Air Force	Nein	1	3
Messerschmitt Bf109	Jagdflugzeug	Luftwaffe	Nein	1	80
Lavochkin LA5	Jagdflugzeug	Sowjetische Luftstreitkräfte	Nein	1	22
Mosquito	Jagdbomber	Royal Air Force	Ja	2	140
Ju-87 Stuka	Jagdbomber	Luftwaffe	Nein	2	102
IL2 Sturmovik	Jagdbomber	Sowjetische Luftstreitkräfte	Nein	2	32
B-25	Bomber	Royal Air Force	Ja	2+	56
Heinkel 111	Bomber	Luftwaffe	Ja	2+	170
DB-3	Bomber	Sowjetische Luftstreitkräfte	Ja	2+	123
Gloster Meteor	Düsenjäger	Royal Air Force	Nein	1	260
Bisnovat-5	Düsenjäger	Sowjetische Luftstreitkräfte	Nein	1	194
Messerschmitt 262	Düsenjäger	Luftwaffe	Nein	1	273
Gotha 229	Düsenbomber	Luftwaffe	Nein	1	367

\*Benötigte Sterne – die benötigte Anzahl an Sternen, um das Flugzeug während der Kampagne freizuschalten.

## Waffen und Spezifikationen

Flugzeuge	Raketen/ Nachladezeit	Bomben/ Nachladezeit	Geschwin- digkeit	Agilität	Aus- dauer	Feuer- kraft
Sopwith Camel	0	1/6 Sek.	1	3	1	1
Zenit	0	1/5 Sek.	2	2	2	1
Albatros D.V.	0	1/6 Sek.	1	2	1	1
Spitfire	1/5 Sek.	1/4 Sek.	4	4	3	2
Messerschmitt Bf109	1/5 Sek.	1/4 Sek.	4	4	3	2
Lavochkin LA5	2/8 Sek.	1/6 Sek.	4	5	2	3
Mosquito	2/4 Sek.	3/5 Sek.	4	3	3	3
Ju-87 Stuka	4/7 Sek.	2/4 Sek.	3	3	2	4
IL2 Sturmovik	3/7 Sek.	2/5 Sek.	3	2	4	3
B-25	0	4/4 Sek.	3	1	5	3
Heinkel 111	0	4/3 Sek.	3	1	5	3
DB-3	0	4/3 Sek.	3	2	4	3
Gloster Meteor	3/6 Sek.	3/4 Sek.	5	3	4	5
Bisnovat-5	4/10 Sek.	1/5 Sek.	5	5	2	4
Messerschmitt 262	4/4 Sek.	2/4 Sek.	5	3	4	5
Gotha 229	2/4 Sek.	3/3 Sek.	4	2	4	4

### Heckschützen

Manche Flugzeuge verfügen über Heckschützen. Im Spiel können Sie dann den Heckschützen-Modus aktivieren (siehe „Steuerung“) und Ziele in Ihrem Rücken unter Beschuss nehmen. Die Liste rechts führt alle Flugzeuge mit Heckschützen auf.

Flugzeuge	Heckschützen
Ju-87 Stuka	1
IL2 Sturmovik	1
B-25	4
Heinkel 111	4
DB-3	2

# MEHRSPIELER-MODUS

Im Mehrspieler-Modus können Sie mit bis zu sieben Freunden um die Lufthoheit kämpfen. Dabei stehen Ihnen vier Spielmodi zur Auswahl: Deathmatch, Team Deathmatch, Erobere die Flagge, Zerstöre und Beschütze.

Mehrspieler-Spiele sind über die folgenden beiden Netzwerktypen möglich:

- SYSTEM LINK – lokales Netzwerkspiel. Treten Sie in Ihrem Heimnetzwerk gegen andere Spieler an
- XBOX LIVE – spielen Sie mit anderen Spielern, die mit Xbox LIVE verbunden sind

## Server-Suche

Klicken Sie im Hauptmenü auf „Mehrspieler“ um das Server-Suchfenster zu öffnen. Dort werden Spielname, Standort, Spiel-Modus und Spielerzahl angezeigt. „Air Conflicts: Secret Wars“ kann mit bis zu 8 Spielern gespielt werden, wobei der Host auch eine kleinere Zahl festlegen kann.

### HINWEIS:

In dieser Liste werden nur öffentliche Matches angezeigt. Private Matches (Sitzungen) sind hier nicht verzeichnet. Um einem privaten Match beizutreten, benötigen Sie eine Einladung.

Ihren Verbindungstyp können Sie am oberen Bildschirmrand angeben!

**Warum schlägt die Verbindung zu manchen Xbox-LIVE-Matches immer fehl?**

Es gibt drei Arten von NAT (Network Address Translation): **Offen**, **Moderat** und **Streng**. Verbindungen zwischen Streng und Moderat bzw. Streng und Streng können nicht aufgebaut werden.

Wenn Ihre NAT-Einstellungen auf Moderat gesetzt wurden und Sie eine Verbindung mit einem Spiel eingehen möchten, das auf einem Gerät mit der Einstellung Streng läuft, kann keine Verbindung aufgebaut werden. Sie können versuchen, das Problem mit der NAT zu umgehen, indem Sie Ihr Gerät direkt mit dem Modem verbinden.

NAT	Offen	Moderat	Streng
Offen	OK	OK	OK
Moderat	OK	OK	N/A
Streng	OK	N/A	N/A



Unter den NAT-Einstellungen Moderat und Streng kann der Sprach-Chat anderer Spieler unterdrückt werden.

Weitere Informationen dazu finden Sie auf: [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

## Flugzeugauswahl – Seitenwahl

Der Host des Spiels kann bestimmen, welche Luftstreitkräfte an der Schlacht teilnehmen. Dies hat Auswirkungen auf die zur Verfügung stehenden Flugzeugtypen. Findet das Gefecht beispielsweise zwischen der Luftwaffe und der RAF statt, stehen nur Flugzeuge dieser beiden Luftstreitkräfte zur Verfügung. Die Schlacht-Seiten:

- RAF gegen Luftwaffe
- Russen gegen Luftwaffe
- Russen gegen RAF
- Erster Weltkrieg (Royal Flying Corps gegen Luftstreitkräfte)

### HINWEIS:

In Deathmatches gibt es keine Seitenwahl, da dort jeder gegen jeden spielt.

Ihre Flugzeugauswahl bestimmt, auf welcher Seite Sie kämpfen – wählen Sie eine Maschine der RAF aus, kämpfen Sie für Großbritannien.

## Statistik, Menü und Nachrichtenübermittlung in Lobby oder Spiel

Um während des Spiels die Statistik zu betrachten, pausieren Sie das Spiel. Das Spiel wird zwar nicht unterbrochen, aber die Statistikseite und das Pausenmenü werden angezeigt.

In diesem Menü können Sie auch die Verbindung zum Spiel trennen oder einen Freund einladen. Für den Host besteht zusätzlich die Möglichkeit, das Spiel zu beenden.

Um schriftlich mit anderen Spielern chatten zu können, benötigen Sie ein Chatpad oder eine USB-Tastatur für die Xbox 360. Mit der Rücktaste können Sie die Chat-Konsole öffnen. Durch nochmaliges Drücken der Rücktaste ohne vorherige Eingabe wird die Chat-Konsole wieder geschlossen; zum Abschieken einer Nachricht drücken Sie „Enter“.

Über ein angeschlossenes Headset können Sie mit anderen Spielern per System Link sprechen.

# Mehrspieler-Modi

## Deathmatch (DM)

Das „Deathmatch“ im Mehrspieler-Modus ist ein Spiel, in dem jeder jeden abschießen kann. Der Spieler, der am Ende die höchste Punktzahl (die meisten Abschüsse) erreicht, gewinnt.

## Team Deathmatch (TDM)

Im Mehrspieler-Modus „Team Deathmatch“ kämpfen zwei Teams darum, so viele Abschüsse wie möglich zu erzielen. Die feindlichen Flugzeuge sind auf Ihrem Radar rot dargestellt.

## Erobere die Flagge (EDF)

Im Spiel „Erobere die Flagge“ kämpfen zwei Teams um den Sieg, der erzielt wird, sobald sich beide Flaggen auf der Basis eines Teams befinden.

Jeder Spieler kann die Flagge des Gegners in seine Gewalt bringen, indem er nah an den Fahnenhalter (oder die gegnerische Basis) heranfliegt. Sobald Ihre Flagge vom gegnerischen Team erobert wurde, müssen Sie sie auf gleichem Wege zurückerobern.

Die Positionen der Flaggen beider Teams sind auf dem Radar markiert.

	(rot) Feindliche Basis		(grün) Heimatbasis
	(rot) Aktuelle Position der feindlichen Flagge		(grün) Aktuelle Position der eigenen Flagge

## Zerstöre und Beschütze (ZUB)

Im Spiel „Zerstöre und Beschütze“ konkurrieren zwei Teams im Zerstören 10 verschiedener feindlicher Ziele (z. B. Panzer oder Schiffe).

Das Team, das zuerst all seine Ziele zerstört hat, gewinnt die Runde und eine neue Runde beginnt. Die Spieler können sich entweder darauf konzentrieren die gegnerischen Ziele zu zerstören oder die eigenen Ziele zu beschützen.

	(rot) Zu zerstörende Ziele		(grün) Zu beschützende Ziele
--	----------------------------	---	------------------------------

## Spiel hosten

Jeder Spieler kann Spiele hosten. Dabei können folgende Einstellungen vorgenommen werden:

<b>Name</b>	Name, unter dem das Spiel in der Server-Liste angegeben wird. Ermöglicht Ihren Freunden, das Spiel schnell in der Server-Suche zu finden.
<b>Privates Match</b>	Sie können festlegen, ob ein Match als öffentliche oder private Sitzung abgehalten werden soll. Privaten Sitzungen können nur Spieler beitreten, die vom Host eingeladen wurden.
<b>Spiel-Modus</b>	Es stehen 4 Mehrspieler-Modi zur Auswahl (DM, TDM, EDF, ZUB).
<b>Schlacht-Seite</b>	Legen Sie fest, welche Luftstreitkräfte an der Schlacht teilnehmen. (Außer DM)
<b>Spiellimit</b>	Hier können Sie festlegen, ob das Spiel zeitlich oder von der Punktzahl her begrenzt sein soll.
<b>Wert des Spiellimits</b>	Geben Sie hier die exakte Obergrenze für Zeit oder Punktzahl an.
<b>Standort/Wetter/ Jahreszeit</b>	Bestimmen Sie die Kartenposition sowie weitere Details.
<b>Eingeschränkte Radarsichtweite</b>	Wurde diese Option aktiviert, verfügen die Spieler nur über eingeschränkte Radarfunktionen (einschließlich Bildschirmmarkierungen). Das Radar zeigt nur Flugzeuge, die sich im Nahbereich und in Sichtlinie der Spieler befinden. Außerdem wird nur bei diesen Flugzeugen der Spielernamen angezeigt.
<b>Verfügbare Flugzeuge</b>	Der Host kann bestimmen, welche Flugzeugtypen zur Verfügung stehen, z. B.: Jagdflugzeuge, Jagdbomber, schwere Bomber oder Düsenflugzeuge.

Ihren Verbindungstyp können Sie am oberen Bildschirmrand angeben!

## OPTIONEN

Klicken Sie im Hauptmenü auf Optionen. In diesem Menü können Sie Steuerungs-, Musik- und Toneinstellungen vornehmen und die Y-Achse umkehren.

<b>Steuermodus</b>	Hier können Sie zwischen Arcade- und Simulations-Modus für den Xbox 360 Controller wechseln.
<b>X-Achsen-Empfindlichkeit</b>	Diese Einstellung bestimmt, wie schnell Ihr Flugzeug sich auf der X-Achse bewegt (nach links und rechts). Bei Schlingern sollten Sie sie senken, ist die Maschine zu träge, erhöhen Sie sie.
<b>Y-Achsen-Empfindlichkeit</b>	Diese Einstellung bestimmt, wie schnell Ihr Flugzeug sich auf der Y-Achse bewegt (hoch und runter). Bei Schlingern sollten Sie sie senken, ist die Maschine zu träge, erhöhen Sie sie.
<b>Y-Achse umkehren</b>	Diese Einstellung bestimmt, ob sich die Nase des Flugzeugs nach oben oder unten bewegt, wenn Sie den Befehl „hoch“ geben.
<b>Ton &amp; Lautstärke</b>	Hier können Sie die Soundeffekte ein- oder ausschalten. Zusätzlich kann die Lautstärke angepasst werden (0 bedeutet keine Tonausgabe, 100 bedeutet volle Lautstärke).
<b>Musik &amp; Lautstärke</b>	Hier können Sie die Musik ein- oder ausschalten. Zusätzlich kann die Lautstärke angepasst werden (0 bedeutet keine Musikausgabe, 100 bedeutet volle Lautstärke).
<b>Fadenkreuz aktiviert</b>	Fadenkreuz ein- oder ausblenden.
<b>Bildschirm-markierungen aktiviert</b>	Bildschirmmarkierungen ein- oder ausblenden (rote und grüne Markierungen am Bildschirmrand, die die Position feindlicher und verbündeter Ziele anzeigen). Sehr gut für Screenshots geeignet.
<b>GUI aktiviert</b>	Graphics User Interface (grafische Benutzeroberfläche) ein- oder ausblenden (Radar, Drehzahlmesser, Dialoge usw.).



# XBOX LIVE

Xbox LIVE® ist Ihre Verbindung zu mehr Spielen, Unterhaltung und Spaß. Weitere Informationen erhalten Sie unter **[www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live)**.

## Anschließen

Bevor Sie Xbox LIVE nutzen können, müssen Sie Ihre Xbox 360 mit einem Breitband-Internetanschluss – beispielsweise DSL – verbinden und eine Xbox LIVE-Mitgliedschaft abschließen. Die kostenlose Xbox LIVE-Silbermitgliedschaft ist bereits im Kaufpreis der Xbox 360 enthalten, sodass Sie gleich loslegen können. Um in den Genuss aller Xbox LIVE-Funktionen und –Services zu kommen, müssen Sie eine kostenpflichtige Xbox LIVE-Goldmitgliedschaft abschließen. Weitere Informationen zur Verbindung mit Xbox LIVE und Hinweise zur Verfügbarkeit des Services erhalten Sie auf der Webseite **[www.xbox.com/live/countries](http://www.xbox.com/live/countries)**.

## Jugendschutz

Mithilfe der Xbox 360 Jugendschutzfunktion können Eltern und Erziehungsberechtigte bestimmen, welche Inhalte junge Spieler nutzen können und wie lange sie täglich spielen dürfen. Auch können Erziehungsberechtigte festlegen, mit wem und auf welche Weise auf Xbox LIVE kommuniziert werden darf. Zudem lässt sich vorgeben, wer auf für Erwachsene bestimmte Inhalte zugreifen darf. Weitere Informationen erhalten Sie auf **[www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings)**.



# CREDITS

## DEVELOPMENT GAMES FARM

**Head of Development**  
Peter Nagy

**Project Lead**  
Peter Adamcik

**PlayStation®3 programming**  
Jan Kerekes

**Xbox 360 programming**  
Peter Adamcik

**Additional programming**  
Peter Raska

**3D artist**  
Simon Meszaros

**Additional 3D artist**  
Martin Miklica  
Vladimir Roth  
Lubomir Timko  
Martin Timko  
Michael Molcan  
Martin Kocisek  
David Jankes  
**2D artist**  
Simon Meszaros

**Additional 2D artists**  
Tibor Jursa

**Additional art**  
Peter Adamcik  
Peter Sviantek

**Senior technical consultant**  
Marek Baca

**QA Lead**  
Martin Ohriska  
Peter Saro

**QA**  
Peter Sviantek  
Ivan Schlossar  
Vladimir Schlossar  
Peter Hornak  
Michael Babincak  
Richard Loukuta  
Vladimir Baloga

**PUBLISHING**  
BITCOMPOSER GAMES GMBH

**Managing Director**  
Wolfgang Duhr & Oliver Neupert

**Head of Product Management**  
Stephan Barnickel

**Head of Development**  
Elmar Grunenberg

**Product Management**  
Lukasz Szczepanczyk  
**Public Relations**  
Nadine Knobloch

**Sales**  
Veronika Tomasevic-Sanz

**QA**  
Helge Preglow  
Jochen Meckel

bitComposer Games GmbH  
© 2010/2011  
[www.bitComposer.com](http://www.bitComposer.com)